Coleccionable Especial La historia de Hobby Consolas





EXCLUSIVA GAME



LLÉVATE CON TU RESERVA

LA EDICIÓN
EXCLUSIVA "+"
CON CONTENIDO
ADICIONAL AL
MISMO PRECIO
QUE LA EDICIÓN
NORMAL



INCLUYE:

- SKIN DE ARMAS:
- * SNOW WEAPON.
- * DESERT WEAPON.
- * GOLDEN WEAPON.
- TRAJES MULTIJUGADOR:
- * HEIST DRAKE.
- * DESERT DRAKE.
- * FORTUNE DRAKE.
- PUNTOS NAUGHTY DOG:

CANJEA LOS PUNTOS PARA DESBLOQUEAR NUEVO CONTENIDO MULTIJUGADOR Y MEJORAS DE PERSONAJES.

- CARÁTULA REVERSIBLE.

PROMOCIÓN LIMITADA A 5,000 UDS

DISPONIBLE EN



FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO: 27/04/16



CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA INADIE TE DA MÁS! MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES



un auténtico

Estos intrépidos "consolegas" fueron los redactores de Hobby Consolas en los años del 94 al 95. ¿Os acordabais de todos?



















CARAVACA Boke durante esta etapa de la









EL CONSOLERO.



JAVIER CASTELLOTE The con los U2, pero era un de afinar sus textos

04 TAL COMO ÉRAMOS

Habiar como Cihiquito mientras escucha-bamos el Currupipi Mix moiaba mús que el helado de Mario.

DE ASÍ JUGÁBAMOS

Menudo lio! Atentos a la cantidad de consolas y accesorios que podiamos comprar durante aquellos años.

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

El regreso de los hérons de siempre convivió con el estreno de personajes y sagas que, con el tiempo, se volvieron clásicos: ¡Juegazos!

22 CURIOSIDADES

DE LA REVISTA

¿La familia Sandoval liandola en tribuna Abierta? Vamos con una de anecdotas y datos curiosos de la revista.

26 TODAS LAS PORTADAS

Repasamos todas las partados desde el número 28 al St. ¡Seguro que recordáis la mayoría de olica!

30 ASÍ LO VIVIMOS

Sonia Herranz, la implacable Teniente Rípley, nos cuenta su paso por Hobby Consolas durante aquella época.

echando.

I pasado mes iniciamos esta serie de suplementos recordando los primeros dos años de vida de Hobby Consolas. Ahora, seguimos nuestro camino "avanzando" hasta los años 1994 y 1995, que fueron cruciales para el sector y, por supuesto, para la revista.

Una auténtica locura consolera

Los años 1994 y 1995 lueron de lo mas movidito en nuestro país. Y no, no lo decimos por nuestro empeño en hablar como Chiquito de la Calzada (que también), si no por el increible baile de juegos, consolas y periféricos que desfilaron por las páginas de los 24 números de Hobby Consolas de los que os ciertos momentos de este período llegaron a convivir cerca de una veintena de consolas "en activo" en el mercado español, lo cual supuso una autentica locura tanto para los usuarios como

Preparándonos para el futuro

con esta tecnología de algunas compañías, como Sega con su Maga-CD, que culminó en 1995 con la llegada da dos maquínas: Saturn y PlayStation. ¿Os suenan? Pero no todo fuerón nuevas consolas, y estos dos años dieron para mucho, incluso para un profundo cambio de maquetación de nuestra revista.













Gritar 'Libertaaad' en el recreo mientres corriamos junto a nuestroa amigos nos encantaba. ¡Gracias Sir William Wallace!

17



llego chiquito

Aunque ya llegábamos a su ecuador, la década de los 90 siguio dejandonos en España algunos momentos míticos de los marcaron a toda una generación. ¿Os apetece recordarlos?

os años 1994 y 1995 en nuestro país fueron de lo más completitos. Y si no, mirad algunas de las cosas que estuvieron de moda en aquella inolvidable época.

No puedorl con 1994

Ni siguiera el estreno de El Rev León en cines (1), cuya historia nos dejó un nudo en la garganta, impidió que medio país adoptara un nuevo y alocado idioma, el inventado por el humorista Chiquito de la Calzada®. Con palabras como "fistro" o "aromenauer" en nuestro vecabulario diario. Celtas Cortos intentaron poner un poco de orden con 'Tranquilo Majete' 🕖, su nuevo éxito, que inundaba todas la emisoras de radio del país. Pero ni por esas. Suerte que, los más pequeños de la casa iban a lo suyo y se tiraban las tardes compitiendo con los Tazos . aquellas figuras circulares que coleccionabamos tras engullir nuestras: patatas fritas favoritas. Pero claro, una merienda no estaba complete sin su correspondiente helado, y el de Mario Bros, que lanzó Frigo aquel verano era una apueste segura 🖭, lo mismo que regarlo con un Radical Fruit 💽 bien fresquite. ¡Por qué dejarian de hacerlos! Eso si, más que frios, congelados nos dejaron los cuartos de final de la Copa del Mundo de fútbol de 1994, cuando España cayo ante Italia en un intensisimo partido que nos dejó para el

recuerdo el codazo de Tassotti a Luis Enrique . Una pena que el "colega" del mechero de la Sole . no fuera convocado, porque entonces ni los Action Man . hubieran sido capaces de parar la trifulca...

¿1995? ¡Qué me dices!

Ver a Indurain ganar su quinto Tour consecutive @ nes hize sentir orgullosos y que nuestras siestas cambiasen para siempre, Iqual que nuestras vacaciones... Hodos queriamos ir al recien inaugurado Port Aventura! 00 (llevando en el coche el Currupipi Mix 🔍 por supues~ to). Y es que Jesulin de Ubrique lo 'petaba' gracias a aspacios como ¡Qué me dices! el programa más seguido en nuestro país en horario de sobremesa, ¿Y las noches? Pues las de los marres teniamos cita con el Doctor Martin v su Médico de Familia 10. ¡A toda măquina, Chechul Controlar estos horarios no era fácil, pero suerte que contábamos con nuestro reloj. Flik y Flak 😘, en el que el tiempo parecía detenerse cuando montábamos épicas batallas con el Castillo Medieval de Playmobil . ¡Ni siquiera Mel Gibson y su recien estrenada Braveheart 10 la liaba tanto! Aunque para "liada" la que organizó Oasis con su Wonderwall (0, que aun a dia de hoy seguimos coreando como locos. Y es que hay cosas que nunca cambiarán, ¿no os parece?





invasión de LONSIÓN DE LONGIONES DE LONGIONES DE LONGIO DE LONGIO

Elegir qué consola comprar entre 1994 y 1995 era un auténtico quebradero de cabeza debido a la enorme cantidad de máquinas existentes en el mercado ¡Las recordamos!

n tan solo dos años, más de una decena de máquinas, entre nuevas consolas o añadidos para las ya existentes, vieron la luz en España, jincluso hubo momentos en los que salían juegos para cerca de 20 plataformas!

Los irreductibles cartuchos

Con Mega Drive y SNES muy bien asentadas en el mercado y ofreciendo auténticos juegazos, las consolas de sobremesa de la anterior generación, como Master System o NES, siguieron aguantando el tipo y recibieron un buen número de juegos

En una época muy prolífica para los videojuegos, cerca de una veintena de consolas convivían en un mercado saturado de sistemas domésticos de entretenimiento.

durante 1994 y 1995. Por tanto, el ritmo de lanzamientos para las consolas de Sega y Ninterido, incluida Game Boy, fue bestante elevado y más que suficiente para que muchos de vosotros mirarais para otro lado cuando os hablábamos de nuevas consolas, algo que no pareció importarle mucho a las distintas desarrolladoras de hardware...

Avalancha de nuevas consolas.

La creciente popularidad de los videojuegos, que empezaba a asentarse como medio de entretenimiento preferido por los jóvenes, hizo que muchas compañías se lanzaran a producir su propia consola con el objetivo de hacerse con su particular trozo del pastel de una tarta repartida, casi en exclusiva, entre Sega y Nintendo. El reclamo más utilizado para tratar de llamar la







PHILIPS CD-I

FABRICANTE AND E BUS:

18.bits * SOPORIE: CD. * FECHA DE LANZAMIENTO
ENESPAÑA: 1992 * PRECIO DE LANZAMIENTO, 60.000 Penetino

● NUMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 800.000

Aunque los primeros CD-t salieron en 1992, Philips intentó en 1994 relanzar su reproductor de video como consola de videojuegos, lo que llevó a la compañía a inficiar una potente campaña de marketing. La fortaleza de GNEC y Mega Drive en el mercedo, junto a la inminente llegada de consolas más potentes, echaron por tierra las intenciones del fabricante, por lo que su historia como consola as tra reducida como su catálogo.

SEGA 32X

FABRICANTE: Atari ® N°DE BITS.

32 bits ® SEPORTE: CONTUCTO ® FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 1964 ® PRECIO DE LANZAMIENTO: 39.800 Pountes

® NÚMERO DE CONSDILAS VENDIDAS: 1.3 milliones

En otro intento por mejorar Mega Driva, Sega volvió e la carga con un nuevo añadido para su consola. En esta ocasión, 32X convertía la veterana consola en un sistema de 32 bits, que volvia a recurrir a los cartuchos como medio de almacenamiento. Su elevado precio de salida y el esuaso catálogo, junto a los primeros datos de Saturn, la siguiente consola de Sega, hicieron que pocos

jugadores se decidieran por

SEGA

Pocos juegos aprovecharon la potencia extra que sunaba este añadido a Mega Drive.

Vendida como reproductor do Video CD que ejecutaba juagos, CD-i nunca triunfó como consola.



FABRICANTE Atan * N. DEBITS:

32 bits * SOPORTE CO * FECHADE LANZAMENTO
ENESPAÑA: 1894 * PRECIO CE LANZAMIEN.O. 70,000 Pasetas
NUMERO DE CONSOLAS VENDIDAS 5 millones

Con unas avanzados postititades técricas , Parrasonio dotó a su 3DO da una unidad de CD y un procesador 32 bit capaz de gestionar enformos poligonales. Por desgracia, no demasladas compañías se lanzaron a desarrollar juegos exclusivos para ella, y eu catálogo se cargó de adaptacionas de títulos de otras plataformas. La llegada de PSX y Saturn acabó de hundirla

por completo.

La consola solo tenia puerto para un mando, pero se podian encadenar hasta 8 entre

jack de audio para cascos y control de volumen.

Los mandos incorporaban un

Panasonic

la batalla

Los años 1994 y 1995 fueron clave para la unificación del formato CD en consolas. Todas las compañías querían incorporar una unidad de CD Rom en sus sistemas existentes o lo utilizaban como reclamo en sus nuevas plataformas. Nintendo, pese a que llegó a desarrollar un proyecto conjunto con Sony para dotar de CD a SNES, fue el único de los principales fabricamas que mase subirá al cerro del basevo formato. Por supuesto, todo esto os lo contamos en las páginas de Hobby Consolas de aquellos años.

GAME MASTERS

suben la apuesta

Toes unos intereses investe en les que les tres poderties compañíes - Nicriende, Segu y Seny se hen despechade a quete mestrende el morde su labolitate parpettus de fatiglianes perspectus de fatiglianes perspectus de fatiglianes perspectus de fatiglianes perspectus de fatiglianes possibilidades de sus productes pers lanzar nuevas ofertas que les matriens facrológicos en este trapelación contrare facrológicos en CO-ROM para

our, y al nouvo y patente hambrore per

por el Co-Allino.

La socción Game Masters tue el escaparate perfecto donde mostraros todas las apuestas de las diferentes compañías a la hora de dotar de CD a sus consolas. Por sus paginas pasaron todo tipo de dispositivos y añadidos a

And the second s

LONG AND THE TOTAL STATE OF THE

Sent of second o

THE PERSON NAMED OF T

process materials produced and specific processes and structured and specific processes and





MATTERN FARE STORE ES UNATUEDA

Realidad virtual

tendo abare se habis dissessimin "YA Aprilen". Bajo el nombre de Tendo de servicio se conrecepción impersos elever a las maneiros de productos de dissellar de se del productos de las comencios de productos de dissellar de se

Agui están las periféricos del faturo

PARA QUE VIVAS A TOPE TUS JUEGOS PREFERIDOS

Le un El de Las regular (a pre- un una regularia de porteras (m a list m la regular qui de a mantenano regularia de la regularia de la regularia de la regularia regularia de la regularia por la regularia de la regularia de la regularia del la regularia de la regularia de la regularia de la regularia del regularia del la regularia del la regularia del la regularia del la regularia del regularia d

media de se l'imm des entres.

On lemma des entres.

On lemma des entres.

On lemma des entres.

On lemma des entres de l'imme des entres.

On lemma des entres de document de l'imme, qu'il les productes para entres de document de l'imme de l'imme

An analysis of the second of t

And the second s

THE LESS HUNNERSHAR

a curiosidad del mes

UNA RECREATIVA PARA ESTAR EN FORMA

modeleta is a use was an Japon was remo or some protografish.

See Marke come protografish.

See an Araba is removed a special or some protografish.

The normal viccompress approximation of the see and protografish and see a

periféricos del futuro

Desde volantes y playseats a alfombras de baile e incluso dispositivos de Realided Virtual, por nuestras páginas desfilaron todo tipo de periféricos que, en aquel momento, pasaron bastante desapercibidos para la gran mayoria de jugadores, pero que nos dieron muchas pistas sobre como evolucionaria el mercado de los videojuegos en los siguientes años. Muchos de estos dispositivos solo tenían que mejorar su tecnologia o esperar a que llegara su momento para convertirse en todo un exito.

1994 con el objetivo de relanzar su máquina, algo que nos llevó a dedicarte un extenso reportaje en Hobby Consolas.

Por supuesto, la historia de la mayoria de estas máquinas es de sobra conocida por todos vosotros, y la gran mayoria fracasó por diversos factores, entre los que destacan sus elevados precios, la escasez de juegos exclusivos con suficiente calidad o la saturación de consolas en el mercado, ¡Si es que no podíamos abarcar tanto! Pero, por suerte, no todas tas nuevas consolas corrieron la mista suerte...

Saturn y PlayStation entran en escena

Sega, que se encontraba un tanto perjudicada por su política de lanzamientos de nuevos sistemas (recordad que en muy poco tiempo llegaron Mega Driva, Mega CD, 32X, Multimega y Mega Driva II), decidió cambiar de tercio y saltar definitivamente a una nueva consola con una clara pretensión: ser la más potente en lo que a gráficos 3D se refería, para poder así ver correr versiones domésticas

de sus arcade, que por aquella época tonion un gran éxito. Con los 32 bito

JAGUAR

FABRICANTE: Atari © N. DE BITS:

84 bits = 0000010: cartucho e FEODA DE LANEAMIENTO
ENESPAÑA: 1994 © PRECIO DE LANZAMIENTO: 38.900 Posetas

® NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 250.000

Con sus 64 bits como principal reclamo (aunque en realidad tenta 5 procesadores de distinta potenicia) Atari quiso adelantarse a sus competidores con Jaguer, una consola muy potente para la época que nunca contó con el apoyo de los desarrolladores (solo tuvo 65 juegos) ni con el de los jugadores, a los que no convenció el diseño de su mando, su pracio o el añadido de CD que salió casi a la vez que la consola.

SONY PLAYSTATION

El pad de Jeguar pasó a la historia por ser uno de los más incórnodos de

"no clónica".

EABRICANTE: Sony © N° DE BUS:

32 bits © SOPORIE. CD © FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESBAÑA. 1995 & PRECIO DE LANZAMIENTO: 59.900 Poweren

MUMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 106 milloren

Sony larizó su consola en España acompañada de uria agresiva campaña de marketing y de un potente catálogo de salida, que apostaba totalmente por titulos en 30.

Tras infinidad de demostraciones técnicas y numerosos datos de triángulos por segundo, por fin pudimos distrutar en primera persona de enternos poligoneles muy consistentes en consola. Había nacido un mito, aunque aún no lo sabiamos...

De aspecto sobrio, el color gris era una de los símbolos característicos de la consola. La era de las 3D arrancó de lleno a finales de 1995. Playstation y Saturn se estrenarion por fin en España, y con ellas cambió nuestra forma de disfrutar los videojuegos en consola.

por bandera y formato CD integrado, nació Sega Saturn. Sin embargo, en aquella época también entró en escena alguien a quien casi nadie esperaba - ¿Qué Sony está haciendo una consola? ¿pero qué saben ellos de videojuegos? Las dudas de muchos de sus detractores pronto se disiparon cuando, meses después de la llegada de Saturn, PlayStation atenizó en España acumpañada de una genial campaña publicitarla y, sobre todo, de un fantástico trabajo de Sony a la hora de firmar acuerdos con "third parties" tampotentes como Nameo o Capcom, lo que le garantizó un muy atractivo catalogo de lanzamiento. A partir de ese momento, todas las miradas comenzaron a centrarse en estos dos sistemas, que ofrecían unas experiencias poligonales como nunca habíamos visto en una máquina doméstica Mientras tanto, Nintendo, fiel a su política de soltar poda prenda, (ba per filando podo a podo los detalles de so Ultra 64, que nos hacía soñar con un futuro 30 que, casi sin darnos cuenta, ya habia llegado para quedarse.





donkey kong cour countr



- O COMPANIA Race ONSOLA Super Mintendo
- AFIO 1994
- N DE AREVISTA 38 @ NC.1A 90

imosquis!

conseila in lisa grafici a 3D pre rendor zados lloique displaçõe en ste de des arrollo

UN RUMOR dice que Miyamoto caut no all liego comomerince trass serida perc

intendo y Rare rescataron a Donkey Kong para sacarse de la chistera uno de los mejores videojuegos no sólo de su época, sino de todos los tiempos.

El primer '99' de la historia de Hobby Consolas no fue para Mario o Sonic Este honor se to Levá el mítico Donkey Kong. que tras casi 15 años dando guerra en los video, Legos, consiguio reinventarse il jy de que manera. Los genios de Rare fueron los encargados de hacer que la aventura plataformera de este gor la rozara la pertección como nunca antes lo habiamos visto en una consola. Gráficos, sonido y jugabilidad se fus onaron de forma magistral en un título que no dudamos en calificar como "mag co". Tanto fi pamos uor é, que nulusu er nuestro análisis nos liegamos a plantear si Nintendo y Rare hab an Legado "al tope" con un juego que, incluso hay

¿Se ha llegado al tope?

La Temente Ripley

anihais arcon este

plented en su

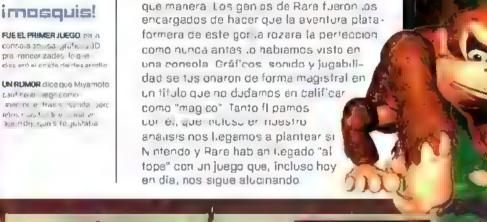
juego ao habia

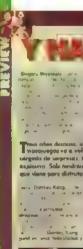
alcanzado el tope entaidad

enkey Kong Country marce una nueva era para Super hintendo. La major tacnologia de tratamiento de imagenes se ha puesto ai servicio de la jugabitiriuri para cerar una marquilla vi-sual que rompe abolulamente con todo lo visto. Graficamante os casiinmojorable, el sonido es impresia, alite y lus personajes estan

animados con riaestria total. Con DXC es imposíble aburdirse Y ademas lesta pensado para divertir durante meses. Si le sirve de elemplo, he recorrido seis lases con una media da 7 nivelos por tahe derrotado al enemigo final

y me na salido que solo ho completado el 37% del wego. En lin que creo que DX roza la perfección que matea y anos a valver a ver un juego como este en nuestras Siv





Po hapa ho. . Antes de su salida la número de reportajes e

dedicamos al juego un buen información en exclusiva Como colofón final, Donkey Kong Country llenó muchas páginas con su avance y su extenso análisis.







super mario world 2



- e COMPANIA Mintende
- O CONSOLA SNES
- O ANI 1996 O N' DE LA REVISTA 60
- e NOTA 97

imosquis!

USABA EL CHIP SUPERFX 2,

una versión mejorada de la la liptocia de las encentra d en Siar fox

SALIÓ EN GAMEBOY ADVANCE

gr = qui a prio genta adaptar no de 2002 que recupero louvis - spirit , oshi cogió las riendas del nuevo Super Mario World y, apoyado en la potencia del chip Super FX, nos deslumbró con un juego repleto de colorido y diversión.

El afán de Mivamoto por reinventarse volvió a quedar patente en Super Mario World 2, que liegó acompañado de una brutal cant dad de novedades. Empezando por su precioso apartado artístico, que parec a dibujado a mano, y siguiendo con muchos cambios en la jugabilidad, siendo el principat la inclusión de Yoshi como personaje protagonista. El genio japonés volvió a de jarnos boquiabiertos gracias a un título que ofrecia un sinfin de posibilidades y, sobre todo, mucha diversión. Fases plataformeras diseñadas con una precis on milimétrica la posib l'dad de transformar a Yoshi en diferentes vehículos, efectos de scroll especta culares y una atmósfera entrañable, hicieron que el simpático dinosaurio y Bebé Mario nos robaran el corazón sin remed o



El diseño de los niveles era sublime, y supeniun un autémico reto para nuestra habilidad.



Las pontuaciones del juego rozaron ta perfección, sobre todo en jugabilidad, aunque el resto de apartados no le fueron a la zaga

Las pletaformas vivian

una época dorada en

Super Nintendo.

Nº de foses, é arundas Nivales de Dificultado 1 Continuaciones, Grabe Megas, 16

CUPED MINITENDO

PLATAFORMAS

Nº jugodores: 1

9

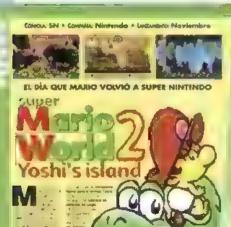
98

97

.. ·. 97

Congruendents (Distribute) yest, tomorio an har c. I be tomoriosiste ethicaded qualificad a security soul at appointment a signi-

- by an ear spray space some the company of the com













Super Metroid promette desde la primera noticia que tuvimos de él, por lo que le dedicamos un buen número de reportajos durante varios meses, que culminaron con un completisimo análisis com mapas, habilidades.





COMPANIA Nintendo CONSDLA Super Mintendo 0 ANI. 1994

ON DE LA PEVISTA 36

imosouis!

LA SAGA SE INICIÓ EN 1966

con Mensipara Nt Salope уул мүн сонушта Оане Bay quallegaer 1991

EL GÉNERO WETROIDVANIA

salad into parietos reagles qua sigunos fastavana ras dos juegazos en NES y Game Boy, Samus Aran pegó el salto a Super Nintendo lcon un cartucho de 24 megas repleto de posibilidades y una brutal calidad gráfica.

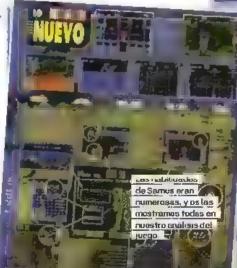
Acabar con los Metroides nunca resultó tan increíble hasta la llegada de este cartucho de 16 bits, que nos mostraba a una Samus Aran más espectacular y con más hab lidades que nunca. Protegida por una poderosa armadura y un potente arsena, que podían ser mejorados, la incursión de la heroina en el planeta Zebes estaba repleta de grandes momentos que mezclaban de forma mag stra, géneros como el de la acción, as plataformas y la resolución de puzles. Con intensos tiroteos, zonas en las que nos tocaba comernos la cabeza para poder progresar y algunos saltos muy bien pensados, Super Metroid se erigió como uno de los titulos más potentes dal catálogo de Super Nintendo en 1994... y de esta etapa de Hobby Consolas ¡Toda una leyenda



La Teniente Ripley se vistió de Samus para reivindicar el poderio de la protagonista.









El maraithe un eri odicción de atapoba an unas puntuaciones casi perfectas para un juego realmente épico. Samus superó todas nuestras expectativas

v así lo piasmamos en

la revista.

AVENTURA

NESTERNO Natenda

Nº jugadorest ?

Videa:

Nº de fases. 5

Nivoles de Diffcultade I

Megas: 24



OF MEAN A Shiny

O: Nº LAS MIDY SNES

● ANU 1994

● DELAREY STA 38 ● MOTA 95

imasquis!

TUVO SU PROPIA SERIE DETV. que se proiongo durante 2

temporadas y lua emitida por TVE en nuestro pals.

DAVID PERRY se encarcó del diseño El creativo yanos hania symprendide con titulos robit Aladdin

gamberro sentido del humor y por el carisma. de su protagonista, una lombriz enfundada en un traje que le otorgaba una fuerza y unos poderes fuera de lo común. Así, el intrepido lumbricido demostró que no se arrugaba ante los estrafalarios enemigos que le ll evaban a visitar desde un vertedero a una ciudad sumergida,. ¡pasando por el infierno Disparos, saltos, latigazos usando su propio cuerpo y vacas, muchas vacas, se fusionaron en una aventura plataformera. tan refrescante como original, y que catapultó a Earthworm Jim al estrellato de las mascotas noventeras más punteras.

la lombriz brilló con luz propia gracias a un equilibrio casi perfecto en todos aus apartack

¿Una lombriz entundada en un traje 🕽 que le hacer marcar cuerpazo? Qué grande era Earthworm Jiml





- OMPANIA Mintendo
- ONSOLA. Super Mintendo
- ANG 1995
- ON TELAREVISTA. 48
- NO # 86

imosquis!

BRITTE FORCE tue or nambre nic ai cei proyecto paro a tima. Rere lo cembió a Kitter institucion la version finali

SU CARTUCHO ERA DE COLOR NEGRO priva inhavia destargenente a mayoria da puegos te SNES le oforig s

Mientras todos hablábamos de Ultra 64, el nombre provisional de la nueva consola de Nintendo que estaba por llegar, la Gran Ninos dejó a todos estupafactos con la conversión de la recreative Killer Instinct à Super Nintendo. Los 32 magas de memoria de su cartucho y el buen hacer de Rare se convirt eron en un tândem perfecto para a umbrar a un juego que explotaba las capa cidades técnicas de os 16 bits como pocas veces habiamos visto hasta entonces. Pero no todo eran gráficos espectaculares en Kuler Instinct: el juego era capaz de ofrecer horas y horas de diversión gracias a un sistema de lucha muy profundo, en et que destacaban los elaborados combos y los sangrientos remates finales, primos hermanos de los fataut es de Mortal Kombat.

Rájo sera sensual especto se escondia Orchid, la hermana de Jago. Era una de las luchadores más letales del juego.

nuestra

Los gráficos v jugabilidad destacaron ligeramente sobre el resto de apartados. que también rendian a un excelente nível, la que le permitió convertirse en uno de los grandes de SNES.





DESTRUYE, APLA SOBRE TODO, DIS





La espectacularidad gráfica del juego de Psygnosis marco nuestras publicacio nes sobre Destruction Derby, que incluyeron un avance y un análisis repleto de enormes imágenes de lo más impactantes.







cuando psx sacó músculo ion derby



O COMPANIA Psygnosis ● CONSULA PlayStation

ON DELAREVISTA 60

6 NOTA 95

impaquis!

REFLECTIONS fue et assudio desarrollador autores de Sharlow of the Beastone la posterior serie of vi

LEGÓ A SATURN EN 1996.

te spare i te su buene acugida av to a subject jubo ena PROPERTY INTO A PARTY PA

on la llegada de PlayStation a España, nuestra revista empezó a llenarse de polígonos... aunque en este juego el objetivo era destrozarlos sin ningún tipo de remordimientos.

La consola de Sony empezò con fuerza, y una de sus primeras demos traciones de poder llegó con Destruction Derby. Un espectacular arcade de conducción que proponía algo tan atractivo como participar en unas competiciones en las que todo vatía con tal de destruir por complete a los vehículos rivaios. La fórmula, que se sustentaba en 4 intensos modos de juego, funcionó a la perfección, y gracias a las posibil dades técnicas de PlayStation, Psygnosis consiguió otrecer un especiáculo y sual y jugable sin parangón en aquella época. Tanto nos sorprendió, que no dudamos en catificarlo como "un nuevo concepto de los juegos de coches" Arrancaba la carrera policonal!

La estética de la diversion

La estática de la diversión

Incontrata com un juego se carrara que espara de ofrecar una sensación perecet de selectudad demograr y a estensación perecet de estácita la flugaria y a estensación pereceda de transpo un juego salvajamente directido, se ano que en estos momentos astácione electros. El desanolo del uego resulta tar entretendo como especiación de uego resulta tar entretendo como especiación de uego resulta tar entretendo como especiación como presente de entretendo como penal. V es del Regignata la somogrado compertos caquemas con un competio en el que desde su plan elamento general hacia la tilluma pegualha que suprese en el general hacia la tilluma pegualha que suprese en el grando que a sompresación de destación entre el general que consiguar create de destación entre que en electro más obresa a ugador una secie de populado entre electro más obresas al cine que el producionarios que consiguam create de populado perecesa de consiguam create de populado estácio de que el producionarios que consiguam create de populado perecesa de consiguam create d

eguago qui la terremona tressente siero: extre estruction Decity e la nacido un true concepta de los juegos de coches. Tamente la

La era poligonal habia empezado de lleno y ofrecia fodo un mundo I de ruevas posibilidades.

PLAYSTATIL &



PSYCHOSIS Paygnosis

HF (vgadores: 1 6 2 Vides:

M' de fenan 3 rirevitos Mirales de Officultada 3 Continuacionas: Graha

nuestra.

La arrorma calidad gráfica y lo divertido de su frenéfica propuesta fueron los puntos fuertez que destace mos en el análisis de Destruction Derby, que sirvió para demostrar el noder de PSX.

En nuestro análisis os mostramos todos los secretos de este impactante título.









iss deluxe



ON CLA. SNES ANI: 1995

● + DE LA RE VIS A. ● 40 A 96

] fútbol en consola alcanzó cotas nunca vistas anteriormente con este simulador, que compitió duramente con FIFA Soccer 96.

La edición deluxe de ISS mejoro casitodos los apartados del original para ofrecer un juego de los que hacen época. Un control exquisito que permitía realizar jugadas muy alabaradas en unos partidos rapietas de ritmo, que lucian "deluxe" gracias a un britiante apartado técnico, consiguió dejarnos pegados a mando durante meses, sobre todo si enfranfabamos a cualquiera de sus 36 selecciones nacionales entre nuestros amigos





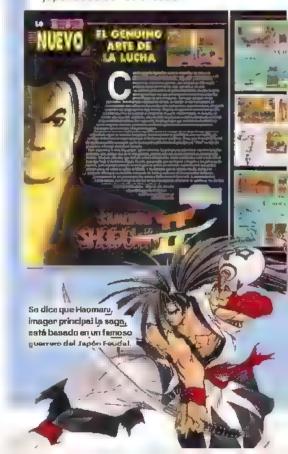
samurai shodown 2



- O COMPANIA SNK
- white A NeoGeo CD
- AND 1995 . I DE AREVISTA 42

al salto al CD permitió a SNK elaborar un juego de lucha que, una vez más, volvía a dejamos totalmente alucinados.

La lucha y SNK siempre nan ido de la mano, pero con Samurai Shodown II la compañía volvió a demostrar su buen hader don un ardade absolutamente brillante y que estaba a años luz de lo que podian ofrecer en el género el resto de plataformas domesticas, sobre todo en el plano técnico. Convertir la lucha en arte. como dilo la Teniente Ripley en su análisis, era no solo algo posible, si no la especialidad de estos genios japoneses de los arcade







en todos sus apartados.





anzer drago



- IMPAN A Segu ● GUNSGLA autum
- AÑO: 1996
- N°DELA REV 31A 42
 - NOVA 94

atum dio la campanada con un título que impresionaba desde su increible infroducción hasta los últimos compases de su épica historia.

Reinventar los matamarcianos no parecia algo fáci, pero Sega logró con Panzer Dragoon que vo viéramos a soñar con este género Volar a emos de un dragón mientras disparábamas a tado la que se movía se convirtió en una maravillosa experiencia que derrochaba calidad y d'version por los cuatro costados. Un juego unico para una gran consola como Sega Saturn, que empezaba su andadura en España





Tribuna Abierta

Esta sección, en la que os proponíamos temas a debatir dio mucho juego en esta etapa de la revista gracias a las miles de cartas que recibimos. ¿Os acordáis de la que se armo con las misivas de la Familia Sandoval? Cuquì, uno de sus miembros, afirmaba que... ¡las consolas eran demasiado baratas!

Durante este periodo de tiempo la revista ganó en madurez y en seriedad en todos sus contenidos, pero también nos dejó algunas anécdotas bastante graciosa. ¡Echemos un vistazo atrás!

MOUSY CONSOLAS Unica revista de Videejuegos consultada en España

PREMIOS ECTS A LOS MEJORES PROGRAMAS DEL ANO

wrante el ECTS'84 de primavera celebrado en Londros se dierón a conocer los resultados de la votación de los mejores programas, soportes y compañías de 1993. Un año más Hobby Consolas fue la unica revista aspañola de consolas consultada. Toda una prueba de reconocimiento internacional para nuestra publicación gran honor. La lista de ganadores quedó así Videojuego del año: «Atadóin».

Mejor juego para portátil. «The Legend of Zeida». Game Boy.

Mejor hardware de entretenimiento. Ata

Compañía editora del año: Virgin Inter-Entertainment.

Juego del año en España (votación reali) por los rectores de Hobby Consolas «Sireet Fighter II Turbe»,

LLEGAN LAS GUÍAS

Las gu as en forma de suplemento aparto do la revista se pepulariza ron en esta época. Juegos como Dragon Ball Zo Mortal Kombat li tuvieron el suyo de 184 paginas.





Tope

Siempre mirando al futuro

Saber qué consolas llegarían a España era posible gracias a nuestros reportajes exclusivos, en los que os contábamos antes que nadia todo lo que nos depararía la industria durante los próximos meses









imos datos de la O.J.D.

HOBBY CONSOLAS. VEZ MÁS LIDER DE VENTAS

DERES EN VENTAS

cos números de la revista marchaban viento en popa en aquella época. Entre abril de 1993 y marzo de 1994 la firada media era de 142.093 ejemplares. . je Incluse se Jegaron a superar las 178 000 revistas vendidas en junio de 1893!





TERCER ANIVERSARIO



Los VHS de regalo

Durante estos dos años regalamos var os videos promocionaies en VHS, como el de "Como se hizo Donkey Kong Country" o uno llamado "Pengrusame de Real" de Sega Saluri.

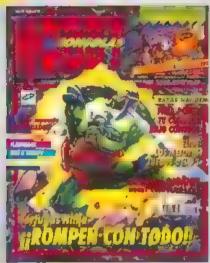




REGALOS MUY ÚTILES

Suscribirse a Hobby Consolas seguia s endo la mejor opción, sobre todo si al hacerlo te llevabas un balón de Son cio una practica bolica de viaje consolera.





NUMERO 28 Las Tortogas Ninja estaban muy de moda a principios del 94, y apactros nos hicimos eco de alte dedicándolos una rempedera pertada en la que también se dejaban yor Toe Jant & Earl 2.



NÚMERO 29. Sonte se marcé su tercera portada en Hobby Consolas conmetivo del esmeno de su recer juego en Mega Drive. No es craeréss que este fue casualidad, ¿verdad? ¡Apuesta por el tres!



NUMERO 30 Tras estrenarse en el número 18, Goko repetia protagonismo justo un año después. ¿Se imeginada por aquel entoncos la fuerte presencia que tendria en nuestra revista a posteriod?

marchando LINE DE Tapas

Goku, Donkey Hong, PlayStation, Saturn... jy hasta los Picapiedral Hay que reconocer que las portadas de esta etapa de la revista fueron tan variadas como molonas.



hobby consolas

EL NÚMERO 39, en el que repetía Dragon Ball Z como tema principal de la portada, pasó a la historia de nuestra revista por ser el primero en el que otorgamos una puntuación casi perfecta a un videojuego. Nada menos que un 99 se llevó Donkey Kong Country para Super Nintendo, un titulo increible al que incluso nos planteamos ponerle un 100 de nota. ¡Manudo pepinazo:



NUMERO 31. Los turgentes protagonistas de Final Fight 2 compartieron portada con una consola de lo más "compacta", la Multi-Moga do Soga, do la que sorteamos la redonda cifra de 5 unidades.



NUMERO 32. Warip, el reverso tanebroso de Mario. reclamaba su sitio en este número, en el que volvía a reportir Oragon Sell Z. ¡Hay que vor le que nos gustaba la serie de Toriyama por aquel entonces!



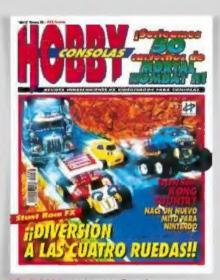
NÚMERO 33. Un vehículo poligoral que parecia que iba a saltar de la revista de un momento a otro fue el motivo principal de la pertada de este núm que os contamos todo sobre Virtue Racing.



NUMERO 34, Aunque hyvieron que apiñarse un poco para la toro, los luchadores de Street Fighter II consiguieron enconfrer la posición perfecta para lucir cacha en la tapa de este ejemplar.



MUMERO 35. El estreno de la película de Los ricapiedre, producide por spielberg, dio pie e una "rockofiebre" que nos hizo dedicar a esta familia un reporteje especial y caderles nuestra portada.



NUMERO 38. Los entornos poligonales que em capaz de manejar el chip super FX z en super Nintendo hizo posible el deserrollo de Stunt FX... jy nuestra extensisima preview del juegol



NÚMERO 37. La nueva apuesta de Sega pera potenciar su consola de 16 bits se llamaba Maga Drive 32X, y nosotros os la presentamos con todo detalla y en rigurosa exclusiva.



NUMERO 38. Algo gordo sablamos que iba a pasar cuando recibimos la versión preliminar de Donkey Kong Country, por lo que decidimos ir preparándoos para el bombazo que supondría este juego.



NUMERO 40. Los polígonos empazaban a ser reciamo habitual de las compañías y, por lo tanto, de nuestras portadas. Solo hay que ver lo bien que lucian los luchadores de Virtua Fightes.





playstation se presenta

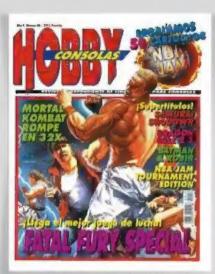
EL NÚMERO 48 de Hobby sirvió de carta de presentación a la rival de Saturn. Sony entraba de lleno en el mercado de los videojuegos y vuestras dudas al respecto eran muy numerosas. Una espectacular portada y un completísimo reportaje especial sirvieron para que descubrierais a esta máquina, que ya prometía desde el primer momento.







NUMERO 41. La perturbadora portada de este número hacía honor a la oscura brutalidad de su protagonista, Killer Inglinet, También Ingluis 28 páginas de Hi Tech, con todo sobre PlayStation.



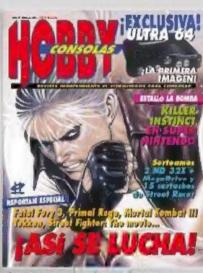
NÚMERO 42. La fucha inundó esta cubierta, que Special, y on la que tembién es envenciones les dutalles de Mortel Kombeten Mega Driva 32X.



NUMERO 43. Una imagentan mágica como el título en el que se basaba, fillusion of l'ime, inundó nuestra portada, on la que os adelantábamos la noticia de la traducción el castellano del RPG.



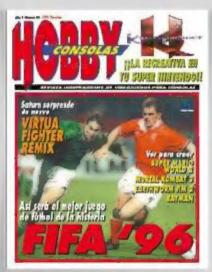
NUMERO 44. El juez Dredd golpeaba con dureza en tos cines de medio mundo y también en consolas de 16 bits, lo que permitió a Stallone hacesse con la portada de este ejemplar. ¡Grande, Siivester!



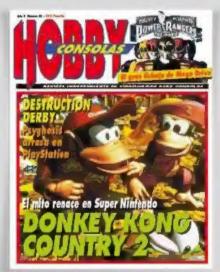
NUMERO 45. La primera imagen de "Ultra 64", en rigurosa exclusiva, no paso desapercibida ante la avalancha de juegos de lucha que comparamos en un extensisimo reportaje especiai.



NUMERO 47. Está ciaro; la luche arrasaba en las consolas per equella epoca. Y Primai Rege llego con ganas de acabar con la competencia en Supar Nintendo y Mega Drive. & conseguiria?



NÚMERO 49. La serie FIFA estrenaba su siguiente entraga y las novedados eran tan prometedoras que tenie muches papeletes para convertirse en el mejor juego de fútbol de la historia.



NÚMERO 50. Esta completísima portada mostraba al regreso de Donkey Kong junto al estreno do Destruction Derby y el análisis del juego de los héroes del momento... ¡los Power Rangers!



NUMERO 51. Tinfín, el personaje creado por Hergé, salté a las consolas y se marcó una divertidisima portada, en la que "Uttra 64", la nueva consola de Nintendo seguia dendo mucho que hablar.





مزط

SONIA HERRANZ 85

actualmente la directora de le revista Playmanta, dedicada al mundo PlayStation.

LLEVA EN LA PREVSA DE VIDEO JUEGOS desda 1992 cuando empezó como redactore da Hobby Consolas.

HA COLABORADO con ofras publicaciones de A «el Springer, como Todo Sega, el tech, elimendo acción y en hobbyconsolas.com

fue ayersona HERRANZ

orría el verano de 1992, recién acabadas
las clases, cuando lei un anuncio de
trabajo en un revista que me había
aficionado a leer deade hacía unes meses. Ye no le
hice mucho caso, pero mi novio de aquel entonces
(el mismo de ahora), me dijo: no seas tonta, llama.

Se me hacia muy raro pensar que yo podría escribir en una revista que leía. Al fin y al cabo, si la leia era precisamente para informarme. Pero Itamé v vlajé al recondito poligono industrial de La Hoya, en San Sebastián de los Reyes, para hacer una prueba. Iba nerviosisima, repasando los juegos me había acabado por si ma preguntaban y sintiándoma poca cosa: ¡si desde el Spectrum sólo había jugado a la NES! Me recibió el que por entonces era el redactor jefe, Juan Carlos Garcia y, si os digo la verdad, no recuerdo ni una palabra de lo que hablamos. Me sento delante de un PC sin disco duro y con pantalla de fósforo verde y me dijo que escribiara sobre cualquier juego que me pareciera bien... Escogi lo último que había jugador, Battle of Olympus (NES), y escribi mi texto. Tampoco me preguntéis, que no sé la que puse, pero debió gustar porquo a finales de agosto mo llamaron para hacer una entrevista, esta vez con Amalio Gómez, el director, y el 2 de septiembre de 1992 empecé como redactora de Hobby Consolas.



Qué os voy a contar que nos imaginéis. Todo el día jugando y jugando... pues no. Os aseguro que coa loyenda urbana que dice que los perío distas de videojuegos están todo el día jugando no es verdad. De hecho, mi primera misión en la revista fue seleccionar y escanear los dibujos de ¡Que Locura! y ascribirme los textitos. Con muy poco salero, creo recordar. Alucinaba con todo lo que veía, desde esas consolas fuera de mi alcance, como Neo Geo, a los enormes monitores de los Mac que se usaban para capturar

las pantallas de los juegos (¡y hacer mapas!), pasando por el sistema para conectar los juegos de Game Boy a la capturadora, en una NES japonesa medificade. Capturer de Lynx, por ejemplo, era otra guerra: pausabas la partida y escaneabas la pantalla. Tela. Tampoco era fácil lo de poner eproms en placas de Mega Drive, con mucho cuidado de no romper las patitas de los chips... Además, era muy divertido. Imaginaos: un montón de chavales de veintipocos, un pelín gamberros, todo hay que decirlo, con todas las consolas y juegos a su alcance metidos en una sala a su libre albedrío.

Aprendí más en tres semanas en Hobby Consolas que en los tres años que llevaba de carrera.

Supongo que por ser la única chica me respetaban un poco y me mantenían fuera de sus ocurrencias, desde cambiar las teclas de los teclados, a pegar carteles en la espalda de la gente o lanzar bolas de papel a todo aquel que entrara por la puerta... Una vez, mientras vo mo abatraia en mi teclado, me rezó un cartu cho de Game Gear de los que volaban de vez en cuando. Me levanté muy seria y digna, puse mi mirada de hielo y la voz que asusta (lo he comprobado, doy miedo) y nunca más tuve que preocuparme por otros proyectiles. En aquella primera etapa éramos crios a los que no nos importaba estar trabajando hasta las tantas, así que sí, se perdía mucho el tiempo. Aunque también era parte de la magia y del espiritu de Hobby Consolas. Aquellos chavales tan divertides so convirtieren en enermes profesionales. los mejoras del sector en nuestro país. Algunos siguiaron su carrera aqui, en la casa, y otros fuera. Algunos volvieron y se marcharon otra vez, otros regresan ahora y de otros cuantos, nunca más se supo. Pero yo tengo el honor de decir que trabajé con The Elf, Nikito Nipongo, Nemesis, JL Skywalker, Glancarlo Vialli, Lolocop...

Aprendí muchísmo. Aprendí de juegos y de consolas, pero también de cómo se hace una revieta, de la importancia de pencer en el leoter, de qué contar y cômo contarlo... Y mientras yo aprendía, la revista crecía y crecía y el mercado cambiaba y evolucioneba al vertiginose ritmo de la tecnologia. Ahora todo es distinto, aunque en el fondo es igual. El talento, la pasión y el esfuerzo que se ponen en esta revista todos los meses son los mismos. Y ese es el secreto para que una publicación aguante 25 años...